

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode survei. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan dan menggambarkan naratif terhadap kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap perilaku kehidupan mereka. (Ericson (1968) dalam Setiawan, 2018)

Adapun menurut Sukmadinata, S (2011) Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena – fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Pada penelitian deskriptif peneliti tidak melakukan perlakuan, manipulasi atau pengubahan variabel – variabel yang diteliti, melainkan untuk menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya sesuai dengan yang terjadi di lapangan.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena yang terjadi pada masyarakat secara naratif, dimana dalam penelitian ini akan menggambarkan suatu tindakan perilaku sosial yang dengan memperhatikan suatu karakteristik juga kualitas yang tidak dapat memberikan suatu perlakuan untuk memanipulasi data lapangan yang ada.

Dasar pemikiran tersebut sejalan permasalahan dari penelitian ini yaitu dampak *game mobile legend* terhadap perilaku siswa sekolah dasar. Peneliti mengambil metode ini karena ingin mengetahui tentang fenomena yang terjadi di masyarakat secara alami dan bukan dalam kondisi terkendali bahkan secara eksperimen bahkan laboratoris. Dengan menggunakan metode ini, maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat mendeskripsikan secara jelas hasil dari data yang diperoleh, sehingga hasil dari penelitian ini benar benar-benar sesuai dengan kondisi lapangan.

3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian

Partisipan dapat dikatakan sebagai subjek yang dilibatkan dalam kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Partisipan yang mendukung jalannya penelitian ini melibatkan beberapa partisipan yaitu siswa sekolah dasar kelas V SDN 6 Ciamis, orang tua siswa, dan guru.

Partisipan utama dalam penelitian ini yaitu siswa sekolah dasar kelas V SDN 6 Ciamis. Dimana pada saat penelitian berlangsung peneliti melakukan pencatatan lapangan terlebih dahulu kepada siswa sekolah dasar dengan bertanya mengenai game yang sering dimainkan pada setiap siswa. Kemudian diperoleh sebuah data bahwasannya siswa sekolah dasar kelas V yang berjumlah 41 siswa lebih banyak memainkan *game mobile legend* sebanyak 19 orang siswa sedangkan siswa lainnya menjawab permainan yang beragam selain *game mobile legend*. Namun karena keterbatasan waktu juga dilihat dari instrument yang peneliti ambil yaitu wawancara maka peneliti hanya mengambil 10 siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian dengan karakteristik partisipan utama yang ditentukan yaitu 1) Siswa sekolah dasar, 2) Siswa sekolah dasar kelas V, 3) Aktif bermain *game mobile legend*. Hasil wawancara tersebut akan diteliti oleh peneliti sehingga peneliti dapat memperoleh data yang dibutuhkan mengenai perilaku sosial siswa yang gemar bermain *game mobile legend*.

Partisipan kedua yaitu orang tua siswa. Dalam penelitian ini peneliti melibatkan orang tua dalam pengumpulan data penelitian karena orang tua merupakan orang yang paling dekat dengan subjek utama penelitian sehingga dianggap mengetahui juga mengerti keadaan perilaku subjek yang sesungguhnya di dalam lingkungan keluarga.

Partisipan ketiga yaitu guru kelas V SDN 6 Ciamis. Dalam penelitian ini peneliti melibatkan guru dalam proses pengumpulan data penelitian. Guru membantu peneliti untuk mengumpulkan data karena guru menjadi orang tua kedua bagi subjek utama dengan memberikan data keadaan atau perilaku subjek ketika berada di lingkungan sekolah.

Tempat yang dipilih oleh peneliti terletak di Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis. Alasan peneliti memilih tempat penelitian ini dikarenakan ingin

mengetahui dampak *game mobile legend* terhadap perilaku siswa sekolah dasar di kecamatan tersebut. Selain itu tempat penelitian ini terjangkau dari tempat tinggal peneliti, yang memungkinkan peneliti melakukan proses penelitian dengan mudah.

Alasan peneliti memilih partisipan yang berasal dari SDN 6 Ciamis dikarenakan peneliti sudah memperoleh izin dari pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut juga peneliti ingin mengetahui dampak *game mobile legend* terhadap perilaku siswa di SDN 6 Ciamis tersebut. Selain itu, karakteristik siswa kelas V yang dirasa baik, sehingga dapat mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian di SD tersebut.

Pertimbangan peneliti mengambil partisipan dengan karakteristik tersebut karena dilihat dari seiring berkembangnya zaman dan teknologi biasanya anak sekolah dasar pada rentan usia tersebut sudah diberikan suatu fasilitas *gadget* oleh orang tuanya dimana *game mobile legend* merupakan permainan yang hanya dapat dimainkan di dalam *gadget*. Dengan adanya hal tersebut maka memungkinkan adanya suatu dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial siswa seperti dampak positif maupun dampak negatif terhadap perilaku sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari.

3.3 Pengumpulan Data

3.3.1 Teknik pengumpulan data

Teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini teknik wawancara dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara akan bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya (Yusuf , 2017).

Wawancara dilakukan kepada 10 siswa, 10 orang tua siswa, 1 orang guru. Peneliti melakukan tanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan *game mobile legend* tersebut secara tidak terstruktur. Dari hasil tanya jawab melalui wawancara tersebut peneliti menemukan mengenai ide-ide

responden, opini, pikiran-pikiran responden, motivasi dan perilaku mereka saat wawancara berlangsung. Untuk wawancara digunakan alat perekam sebagai bukti fisik, bahwa teknik wawancara dilaksanakan dalam penelitian ini, juga foto dokumentasi ketika sedang wawancara.

2. Dokumentasi

Dokumentasi sering dicontohkan dengan foto-foto, rekaman suara baik dalam acara tertentu maupun dalam penelitian. Dokumentasi bisa berupa gambar, angket, tulisan, buku, monografi dan lain sebagainya. Dokumentasi diambil pada saat peneliti melakukan pengambilan data terhadap subjek penelitian berupa lampiran foto.

3.3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mendapatkan sejumlah data yang diinginkan. Instrumen penelitian yang peneliti gunakan yaitu menggunakan wawancara. Yusuf (2017) menjelaskan ada 3 jenis wawancara yaitu wawancara terencana-terstruktur, wawancara terencana-tidak terstruktur, dan wawancara bebas. Dari ketiga jenis tersebut bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari responden. maka dari itu peneliti memilih untuk menggunakan wawancara terencana-tidak terstruktur. Dalam wawancara yang peneliti susun bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Jumlah Instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan peneliti. Pengambilan data dalam penelitian dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar menggunakan data primer yang diambil dari alat ukur berupa wawancara, yang digunakan sebagai alat pengumpul data sekaligus alat ukur untuk mencapai tujuan penelitian. Juga dalam penggunaan data sekunder yang diperoleh dari sumber yang sudah ada. Tujuan wawancara merupakan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian mengenai suatu masalah secara serentak. Instrumen ini nantinya akan ditunjukan kepada siswa kelas V SD Negeri 6 Ciamis, orang tua siswa di Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis, dan guru wali kelas V SD Negeri 6 Ciamis.

Penyusunan dalam pengumpulan data dimulai dengan membuat kisi-kisi instrumen wawancara dan pedoman wawancara berdasarkan aspek yang diukur, yaitu dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial siswa. Kemudian pedoman wawancara yang telah dibuat di diskusikan kelayakannya melalui diskusi kepakaran ahli. Diskusi kepakaran ahli ini dilakukan mengenai kesesuaian instrumen dengan aspek-aspek yang akan diteliti.

Instrumen ditujukan kepada :

1. Siswa

Tabel 3. 1
Kisi-Kisi Intrumen Wawancara Dampak Game Mobile Legend Pada Siswa Adopsi Dari Ridoi (2018)

| No | Variabel | Indikator | No Soal | Jumlah |
|----|---------------------------|--|---------|--------|
| 1 | <i>game mobile legend</i> | 1. Arti <i>game mobile legend</i> | 1 | 5 |
| | | 2. Lama bermain <i>game</i> setiap hari | 2 | |
| | | 3. Kapan mulai mengenal <i>Game Mobile Legend</i> | 3 | |
| | | 4. Karakter/Hero yang sering dimainkan dalam <i>Game Mobile Legend</i> | 4 | |
| | | 5. Peringkat/tingkatan dalam bermain <i>Game Mobile Legend</i> | 5 | |
| 2 | Perilaku Sosial | 1. Kecanduan/ketagihan | 10 | 19 |
| | | 2. Kurang bersosialisasi | 11 | |
| | | 3. Strees | 9,13 | |
| | | 4. Mengabaikan kebersihan | 18 | |
| | | 5. Agresi | 12 | |

| | | | | |
|--|--|-------------------------------------|----------|--|
| | | 6. Mementingkan diri sendiri/ egois | 19 | |
| | | 7. Berbohong | 15 | |
| | | 8. Sakit fisik | 14,16,17 | |
| | | 9. Merasa bahagia | 1,4 | |
| | | 10. Sportivitas | 3 | |
| | | 11. Bekerjasama | 5,8 | |
| | | 12. Meningkatkan belajar | 6,7 | |
| | | 13. Ketangkasan | 2 | |

2. Orang tua siswa

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Instrumen Dampak Game Mobile Legend Pada Orang Tua Siswa

| No. | Variabel | Indikator | No. Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|-----|----------------------------------|---|----------------|-------------------|
| 1. | Dampak <i>game mobile legend</i> | 1. Kapan memberikan <i>gadget</i> pada anak | 1 | 10 |
| | | 2. Mengetahui tentang <i>game mobile legend</i> | 2 | |
| | | 3. Tanggapan terhadap bermain <i>game mobile legend</i> | 3 | |
| | | 4. Aturan memberikan <i>gadget</i> | 4 | |
| | | 5. Mengontrol anak bermain <i>game mobile legend</i> | 5 | |
| | | 6. Kebijakan orangtua terhadap anak bermain <i>game mobile legend</i> | 6 | |
| | | 7. Fasilitas <i>wifi</i> / kuota pada anak | 7 | |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | 8. Alasan mengijinkan anak bermain <i>game mobile legend</i> | 8 | |
| | | 9. Dampak bermain <i>game mobile legend</i> | 9 | |
| | | 10. Perilaku anak setelah bermain <i>game mobile legend</i> | 10 | |

3. Guru

Tabel 3. 3
Kisi-Kisi Instrumen Dampak Game Mobile Legend Pada Guru

| No. | Variabel | Sub variable | No. Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|-----|----------------------------------|---|----------------|-------------------|
| 1. | Dampak <i>Game mobile legend</i> | 1. Peraturan membawa <i>gadget</i> ke sekolah | 1 | 5 |
| | | 2. <i>Gadget</i> untuk alat pembelajaran | 2 | |
| | | 3. Tindakan guru terhadap siswa yang bermain <i>game</i> pada waktu KBM | 3 | |
| | | 4. Perilaku sosial siswa yang sering main <i>game</i> | 4 | |
| | | 5. Penilaian guru terhadap intelegensi siswa yang bermain <i>game mobile legend</i> | 5 | |

3.4 Analisis Data

Dalam sebuah penelitian analisis data merupakan hal yang paling penting dilakukan, mengingat data-data yang sudah terkumpul merupakan bagian yang nantinya akan disusun secara sistematis dalam menghasilkan simpulan dari penelitian tersebut. Setelah peneliti mewawancarai tentang dampak *game mobile legend* yang diberikan kepada siswa SD Negeri 6 Ciamis, orang tua siswa, guru wali kelas V SD Negeri 6 Ciamis di Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis.

Pada tahap selanjutnya adalah menganalisis data, adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan yang terdiri Reduksi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi (Miles and Huberman, 2007).

Analisis data dilakukan dalam penelitian menggunakan model dari yang akan dilakukan meliputi:

1. Pengumpulan data.

Proses pengumpulan data dilakukan sebelum penelitian, pada saat penelitian, dan bahkan di akhir penelitian. Pada awal penelitian, peneliti melakukan studi pre-eliminary di SD, yang berfungsi untuk verifikasi dan pembuktian awal bahwa dampak game pada kepribadian sosial anak itu benar-benar ada. Studi pre-eliminary tersebut sudah termasuk dalam proses pengumpulan data. Pada saat anak kelas V SD melakukan pendekatan dan menjalin hubungan dengan peneliti, responden penelitian, melakukan wawancara, observasi, membuat catatan lapangan, bahkan ketika peneliti berinteraksi dengan lingkungan sosial anak, orangtua dan guru di sekolah, itu semua merupakan proses pengumpulan data yang hasilnya adalah data yang akan diolah.

2. Reduksi data.

Reduksi data adalah proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (script) yang akan dianalisis. Data yang peneliti pilih adalah data dari hasil pengumpulan data lewat metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemilihan data pada hasil wawancara, observasi mulai dari interaksi

dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah. Pemilihan data yang peneliti wawancara adalah data yang berkaitan dengan masalah penelitian, seperti hasil wawancara mengenai *game* yang sering dimainkan anak, waktu bermain *game*, dan perilaku sosial anak.

3. Display data (Penyajian data)

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Data yang peneliti sajikan dalam penelitian ini adalah data dari hasil pengumpulan data yang berkaitan dengan masalah penelitian. Data tersebut disajikan dalam bentuk narasi dan diagram batang, seperti data tentang *game mobile legend* yang sering dimainkan anak, dan dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial anak.

4. Penarikan kesimpulan/ verifikasi

Verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Penelitian harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan. Data yang didapat merupakan kesimpulan dari berbagai proses dalam penelitian kualitatif, seperti pemilihan data yang sesuai dari pengumpulan, kemudian disajikan, setelah disajikan dalam bentuk narasi terdapat proses menyimpulkan, dan data dapat disimpulkan.